



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AURORA* 3D PRESENTATION TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI MTS SALAFIYAH KOTA CIREBON

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



Oleh:

TOTO CASWANTO
NIM : 59451101

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA – FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2013 M / 1435 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

TOTO CASWANTO: “Pengaruh Penggunaan Media *Aurora 3D Presentation* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di MTs. Salafiyah Kota Cirebon”

Pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dapat diterapkan guru untuk mengatasi masalah pendidikan serta banyak diharapkan dari pemanfaatan teknologi pendidikan yang telah berkembang untuk dijadikan sebagai media yang menunjang kegiatan pembelajaran, salah satu media tersebut adalah *Aurora 3D Presentation*. sehingga peneliti mengkaji pemanfaatan media *Aurora 3D Presentation*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*. Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*. Serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Aurora 3D presentation* terhadap motivasi belajar matematika.

Multimedia pembelajaran adalah suatu alat penyampaian informasi yaitu dengan komputer dengan dilengkapi audio, grafis, video dan animasi bergerak yang disampaikan kepada pembelajar. *Aurora 3D Presentation* adalah sebuah software yang membantu untuk menyampaika presentasi dengan fitur 3D dan dilengkapi dengan *export* file kedalam *.exe* dan juga video. Motivasi belajar matematika adalah dorongan dari dalam maupun luar untuk menuju perubahan positif pada pelajaran matematika. Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu respon media *Aurora 3D Presentation* sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar matematika sebagai variabel terikat (Y)

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode kuasi eksperimen dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk kedua variabel. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII di MTs Salafiyah Kota Cirebon, sedangkan pengambilan sampel menggunakan proporsi sampling dan terpilih sebagai sampel adalah kelas VIII S sebagai kelas eksperimen. Kemudian di analisis dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil analisis data respon terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation* diperoleh rata-rata sebesar 86,87 yang termasuk dalam kategori tinggi dan hasil analisis data motivasi belajar matematika diperoleh rata-rata sebesar 87,37 yang termasuk kategori tinggi. Berdasarkan uji statistik diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,388 > 1,7011$, maka berdasarkan kriteria uji H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan respon media *Aurora 3D Presentation* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di MTs. Salafiyah Kota.

Kata Kunci: *media Aurora 3D Presentation, Motivasi Belajar Matematika.*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3D Presentation Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di MTs Salafiyah Kota Cirebon** oleh Toto Caswanto, NIM 59451101 telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada 16 November 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, November 2013

	Panitia Munaqasyah Tanggal	Tanda tangan
Ketua Jurusan <u>Toheri, S.Si, M.Pd.</u> NIP. 19730716 200003 1 002	<u>13 - 12 - 2013</u>	
Sekretaris Jurusan <u>Reza Oktiana Akbar, M.Pd.</u> NIP. 19811022 200501 1 001	<u>13 - 12 - 2013</u>	
Penguji I <u>Hadi Kusmanto, M.Si.</u> NIP. 19790109 201101 1 006	<u>25 - 11 - 2013</u>	
Penguji II <u>Reza Oktiana Akbar, M.Pd.</u> NIP. 19811022 200501 1 001	<u>04 - 12 - 2013</u>	
Pembimbing I <u>Hendri Raharjo, M.Kom.</u> NIP. 19741212 200604 1 003	<u>06 - 12 - 2013</u>	
Pembimbing II <u>Muhamad Ali Misri, M.Si.</u> NIP. 19811030 201101 1 004	<u>04 - 12 - 2013</u>	

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag.
NIP. 19710302199803 1 002





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ ***Pengaruh penggunaan media Aurora 3D Presentation terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Salafiyah kota Cirebon*** “. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa salam*, keluarganya, sahabatnya, dan umatnya sampai akhir zaman.

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini yaitu dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan arahan, bantuan, serta motivasi. Maka tak lupa penulis haturkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksum, M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Toheri, S.Si, M.Pd, Ketua Jurusan Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Hendri Raharjo, M.Kom, Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Muhamad Ali Misri, M.Si, Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak, Ibu Dosen, serta teman–teman dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Bapak H. A. Faqih, M.Pd Kepala MTs Salafiyah Kota Cirebon
8. Ibu Endang Turiah dan Bapak Saefur, S.Pd.I Guru Matematika MTs Salafiyah Kota Cirebon



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya kepada mereka semua serta memberikan pahala yang setimpal.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan yang dilatarbelakangi oleh keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Akhirnya, skripsi ini penulis persembahkan kepada masyarakat akademik, mudah – mudahan menjadi setitik sumbangan bagi pengembangan khazanah ilmu pengetahuan dan kemajuan Civitas Akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, Oktober 2013

TOTO CASWANTO



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	3
E. Tujuan dan Kegunaan penelitian	4
 BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	
A. Acuan Teoritik.....	5
B. Kerangka Pemikiran.....	27
C. Penelitian yang Relevan	29
D. Hipotesis Penelitian	31
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Sasaran, Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
B. Metode, Jenis dan Desain Penelitian	33
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Data	34
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
G. Hipotesis Statistik	46



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	47
1. Respon Siswa Terhadap Media Aurora 3D Presentation	47
2. Respon Siswa Terhadap Motivasi Belajar Matematika	53
B. Analisis Data	60
1. Uji Prasyarat	60
2. Uji Hipotesis	61
C. Pembahasan	63
D. Hasil Rancangan Aplikasi	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan di era modernisasi ini. Masyhuri (2010: 30), mengatakan bahwa Pendidikan adalah suatu proses upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk meningkatkan nilai perilaku seseorang atau masyarakat, dari keadaan tertentu ke suatu keadaan yang lebih baik. Para orang tua akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anaknya agar anaknya cerdas dan mempunyai pendidikan yang mumpuni. Hal ini sejalan dengan tujuan pemerintah yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia pada bab II dasar fungsi dan tujuan pendidikan pasal 4 (1995: 4) yang berbunyi: “Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”

Sukardjo dan Komarudin (2009: 13), berpendapat pendidikan yang kini menjadi harapan mengarahkan pada kehidupan yang lebih baik hendaknya selalu berangkat dari tujuan yang akan dicapai. Apabila tujuan yang akan dicapai telah jelas, maka langkah selanjutnya dapat diteruskan dengan memikirkan perangkat-perangkat lain yang mendukung pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Jelas disini untuk mendukung mencapai tujuan pendidikan diperlukan proses kegiatan belajar mengajar yang kondusif dan menarik bagi siswa agar materi pelajar dapat diserap dengan mudah dan cepat. Maka dibutuhkan pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu pendukung itu adalah media pembelajaran.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Media pembelajaran banyak sekali ragamnya diantara media tersebut terdapat media berbasis IT. Seiring berkembangnya zaman, teknologi mulai memasuki dunia pendidikan. Menurut Nasution (2011: 100):

Banyak yang diharapkan dari alat-alat teknologi pendidikan untuk membantu mengatasi masalah pendidikan, misalnya untuk mengatasi kekurangan guru guna memenuhi aspirasi belajar penduduk yang cepat pertumbuhannya atau membantu pelajar menguasai pengetahuan yang sangat pesat berkembang sehingga disebut eksplosif pengetahuan untuk membantu siswa belajar secara individual dengan lebih efektif dan efisien.

Media berbasis IT diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan menakutkan. Dengan adanya media ini juga bisa memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar matematika. Diharapkan dengan media *Aurora 3D presentation* pembelajaran matematika lebih interaktif dan bisa memotivasi belajar matematika siswa.

Untuk itu peneliti ingin mengkaji lebih jauh tentang media berbasis IT. Maka peneliti mengkaji tentang pengaruh penggunaan media *Aurora 3D Presentation* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di MTs SALAFIYAH Kota Cirebon.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Tidak terbiasanya siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran.
- b. Kurangnya pengetahuan siswa mengenai media pembelajaran berbasis IT.
- c. Belum dikenalnya software presentasi *Aurora 3D Presentation* sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Kurangnya motivasi belajar matematika yang dimiliki siswa.
- e. Pentingnya motivasi belajar untuk mendorong perubahan kearah yang lebih baik.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

C. Batasan Masalah

Dari semua pertanyaan yang telah disebutkan diatas tidak mungkin peneliti mampu menjawab semuanya. Hal ini dikarenakan adanya berbagai keterbatasan pada peneliti diantaranya: keterbatasan kemampuan, keterbatasan waktu, keterbatasan biaya dan keterbatasan tenaga. Dengan demikian peneliti membatasi masalah menjadi:

- a. Media *Aurora 3D Presentation* adalah suatu alat bantu berupa *software* yang digunakan untuk media presentasi agar lebih menarik dalam menyampaikan presentasinya.
- b. Motivasi belajar yang diukur adalah tingkat keinginan siswa atau respon siswa terhadap materi matematika yang diukur dengan menggunakan angket.
- c. Penelitian dilakukan terhadap siswa-siswi dikelas VIII MTs SALAFIYAH Kota Cirebon tahun ajaran 2012/2013.
- d. Pengaruh media *Aurora 3D Presentation* terhadap motivasi belajar matematika siswa di kelas VIII MTs SALAFIYAH Kota Cirebon.

D. Perumusan Masalah

Masih terdapat banyak lagi pertanyaan yang akan muncul mengenai media *Aurora 3D Presentation* dengan motivasi belajar matematika siswa. Berdasarkan identifikasi masalah diatas penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Seberapa besar respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*?
- b. Seberapa besar motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan media *Aurora 3D presentation*?
- c. Seberapa besar pengaruh media *Aurora 3D Presentation* terhadap motivasi belajar matematika siswa?

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a. Untuk mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*.
 - b. Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*.
 - c. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Aurora 3D Presentation* terhadap motivasi belajar matematika.
2. Kegunaan dari penelitian ini adalah untuk:
 - a. Teoritis
Untuk menambah keilmuan sebagai partisipasi peneliti pada pembelajaran matematika.
 - b. Praktis
 - a). Hasil penelitian ini bisa dijadikan pedoman untuk guru dalam menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* khususnya pada guru matematika
 - b). Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sadirman. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariani, Niken dan Dani Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Rama Widya.
- Arif S., Sadiman. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud & CV. Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Budiningsih, C. Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakrta: Rineka Cipta.
- Djamarah Bahri, Syaiful. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahri, Ullil. 2013. *Penerapan Penggunaan Media Aurora 3D Presentation Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembuatan Grafik Program Pengolahan Angka Kelas XI di MAN Ketapang*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Singkawang: STKIP.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Heriyanto, Asep. 2012. *Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Yang Menggunakan Macromedia Flash 8 Dengan Alat Peraga Benda Tiga Dimensi (studi eksperimen kelas viii di smp negeri 6 kota cirebon)*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Cirebon: IAIN SYEKH NURJATI.
- <http://www.presentation-3d.com/products/presentation-3d/p3d-features.html>;
diunduh pada tanggal 4 September 2013 pada pukul 08.05.
- Mahmud. 2005. *Psikologi Pendidikan Mutakhir*. Bandung: SAHIFA.
- Margono, S.. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Prio Baskoro, Edi. 2008. *Media Pembelajaran*. Cirebon: Swagati Press.

Purwanto, Djoko. 2006. *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Erlangga.

Rakhmawati, Tutut Her. 2013. *3D Aurora Presentation Sebagai Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Negeri Bobotsari (Research and Development)*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: UIN SUNAN KALIJAGA.

Riduwan. 2008. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.

Riduwan. 2008. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Refrensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Siregar, Eveline dan Hartini Nana. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sudarman, Paryati. 2004. *Belaajar Efektif Diperguruan Tinggi*. Bandung: Sembiosa Rekatama Media.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sukardjo , M. dan Ukim Komarudin. 2009. *Landasan Pendidikan Konsep & Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers

Sukma, Tria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Gaya Antar Molekul Dengan Menggunakan Media Aurora 3D Presentation*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Jambi: Universitas Jambi.

Taqiyuddin. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Islam Luar Sekolah*. Cirebon: pangger publishing.

Uno B., Hamzah. 2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Uno B., Hamzah. 2008. *Teori Motivasi & pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara

1995 .*UNDANG-UNDANG TENTANG SYSTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. Jakarta: Sinar Grafika

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.